

РЕЦЕНЗІЯ

на дисертаційне дослідження Вагерича Василя Васильовича
«Культуротворчі детермінанти відеогри у дигітальному просторі»,
подану на здобуття наукового ступеня доктора філософії зі спеціальності
034 «Культурологія», галузі знань 03 «Гуманітарні науки»

Дослідницька оптика дисертаційного дослідження Вагерича Василя Васильовича «Культуротворчі детермінанти відеогри у дигітальному просторі» спрямована передовсім на концептуальне культурологічне осмислення відеогри як комплексного феномену, що продукується на перетині технологій, мистецтва та соціальної комунікації. Проблемним полем, яке гостро актуалізує дане дослідження, постає звернення дисертанта до самої дигітальної культури, що породжує як нові можливості, так і складнощі, форми контролю та маніпуляції, що вимагають критичного осмислення її соціальних наслідків. Так, аналітика осмислення здобувачем процесу імплементації дигіталізації до гуманітарного дискурсу як цілісної системи смислів, практик та цінностей, сконструйованих на перетині технологічних інновацій та соціокультурних процесів, є безумовно своєчасною рефлексією, яка відповідає актуальним запитам розвитку української та світової культурологічної науки у епоху тотальної цифровізації.

Методологічна рамка дисертаційного дослідження вирізняється комплексністю та міждисциплінарним характером, де автор вдало синтезує підходи з культурології, філософії, естетики, етики, мистецтвознавства, соціології, психології, лінгвістики, нейробіології тощо. Теоретичним фундаментом наукової розвідки стали праці класиків філософської та культурологічної думки Й. Гейзінга, Р. Кайуа, П. Бурд'є, В. Бен'яміна, а також сучасних теоретиків дигітальної культури й Game Studies (Я. Богост, Ф. Майр, Дж. Ньюмен, Дж. П. Гі, С. Чесс, М. Консалво, А. Шоу). Здобувач

В. Вагерич вдало систематизує історію Game Studies, детально розглядаючи методологічну динаміку від лудологічної теорії vs наратології Й. Гейзінги, Р. Кайя до сучасних гібридних методологій (Я. Богост, Е. Аарсет, Є. Малюк, В. Бобров, М. Кириченко, Л. Гаврілова, Я. Топольник, Н. Трушкіна, Д. Чернух, О. Струтинська), формуючи цим самим теоретичне підґрунтя дисертаційного дослідження. Варто зазначити, що автор не лише констатує, але й критично порівнює різні підходи (наратологія vs лудологія), що демонструє теоретичну рефлексію автора.

Методологічно цінною є здійснена здобувачем екстраполяція теорії П'єра Бурдьє на феномен відеоігор, які в дослідженні обґрунтовано розглядаються як автономне поле культурного продукування. У цьому контексті автор переконливо розкриває, як розробники та гравці виборюють легітимацію й накопичують специфічний символічний і соціальний капітал – від статусного престижу у фан-спільнотах до кіберспортивних здобутків. Важливим теоретичним здобутком дослідження є концептуалізація «геймерського габітусу» як системи естетичного сприйняття, культурних кодів та розуміння ігрових механізмів, що визначає алгоритми взаємодії індивіда з дигітальним простором та унаочнює специфіку міждисциплінарного культурологічного підходу.

Особливої уваги заслуговує аналіз процедурної риторики за Яном Богостом (с. 45) та феноменологічних підходів, що акцентують увагу на тілесному досвіді гравця. Автор також звертається до таких тенденцій як використання AI в дослідженнях, де акцентується увага на процедурній естетиці та інтерактивній виразності. Зокрема, здобувач вдало аналізує процеси інституціоналізації відеоігор у художній царині, вивчаючи досвід включення ігор до колекцій Музею сучасного мистецтва в Нью-Йорку та Музею Вікторії та Альберта в Лондоні.

Залучення актуальної контекстної джерельної бази дослідження дозволило автору вибудувати переконливу аргументацію щодо природи

інтерактивного естетичного досвіду та функціонування ігрових спільнот як середовищ нелінійного символічного обміну. Автор виходить за межі стандартного огляду літератури, інтегруючи найновіші тенденції (трансгуманізм, кіборг-антропологія, нейроінтерфейси) у контекст цифрової культури, що засвідчує про обізнаність із актуальними джерелами та прогностичне мислення.

Важливою складовою дисертаційного дослідження є емпіричний аспект, який забезпечив комплексне поєднання теоретичного аналізу та емпіричних розробок здобувача. Автор самостійно розробив анкету та провів соціологічне опитування 100 респондентів різних вікових та соціальних груп України, застосувавши аналіз статистики щодо виявлення специфіки сприйняття відеоігор вітчизняною аудиторією. Результат соціологічного дослідження продемонстрував, що більшість аудиторії є спостерігачами, а не активними творцями контенту, попри наявний креативний потенціал (с. 187). Відповідно авторське соціологічне опитування вітчизняної аудиторії дозволило залучити вибірккові дослідницькі концепції до українського соціокультурного простору, верифікуючи теоретичні припущення конкретними даними.

Наукова новизна дисертаційного дослідження полягає передусім у системній концептуалізації п'яти ключових культуротворчих детермінант відеоігор: 1) суперечливості соціокультурних орієнтацій; 2) естетичної різноманітності; 3) різних рівнів залученості учасників; 4) взаємодії різноманітних медіаформ; 5) напруженості між глобальними та локальними культурними впливами. Автор майстерно адаптує теорію культурного продукування до цифрового середовища, обґрунтовуючи автономність відеоігрового поля та специфіку легітимації й накопичення в ньому символічного капіталу. Особливої уваги заслуговує розроблена здобувачем інноваційна модель «культурного резонансу» – концептуальна рамка, що дозволяє оцінювати та прогнозувати культурний вплив відеогри шляхом

аналізу її внутрішнього потенціалу в синергії з активністю рецепції, рівнем інтеграції спільноти та наявною культурною дистанцією. Введення таких авторських методологічних інструментів, як «нарративна археологія» та «естетична триангуляція», суттєво збагачує аналітичний апарат сучасної вітчизняної культурології.

Автор вміло концептуалізує відеоігри як новітню форму мистецтва, фокусуючись на їхній здатності конструювати ідентичність гравця та транслювати локальні культурні коди у глобальному вимірі, що особливо яскраво розкрито на прикладі українського геймдеву. Водночас кульмінаційним у дослідженні постає аспект, де детально препаруються безпосередні культуротворчі механізми та партисипативні практики геймерських спільнот, які виступають не просто споживачами, а повноцінними співтворцями цифрових усесвітів. Так, завершальний розділ є вагомим внеском у розуміння відеоігор як культурного агента XXI століття. Автор переконливо демонструє, що відеоігри вийшли за межі виключно дозвілленої культури, розважальності й стали легітимною формою мистецтва з унікальною естетикою інтерактивності, з іншого боку, – інструментом соціалізації, що формує ідентичність, цінності та навички.

Не применшуючи безперечної цінності дослідження, у порядку наукової дискусії варто висловити кілька уточнюючих запитань, які відкривають простір для подальших наукових пошуків.

1. В дослідженні Ви зауважуєте, що відеоігри функціонують як простір демократизації та партисипативного культурного продукування, але водночас можуть виступати інструментом культурної гегемонії та ідеологічного впливу країн-виробників. Де, на Вашу думку, проходить межа між автентичною субкультурною творчістю ігрових спільнот та економічною маніпуляцією з боку провідних ігрових корпорацій?

2. Ви зазначаєте, що емпіричну основу дослідження становить опитування 100 респондентів. Чи вважаєте Ви доречним окреслення меж

поданої вибірки та уточнень в анкеті соціологічного опитування опитування? Чи розглядаються отримані дані опитування як пілотні? Чи вони дають підстави для широких узагальнень щодо всього українського ігрового ландшафту.

Практична цінність матеріалів дисертації є абсолютно очевидною: вони можуть бути успішно імplementовані як у вітчизняний освітній процес (при викладанні курсів з медіакультури та Game Studies), так і стати основою для розробки державних стратегій підтримки креативних індустрій.

Підсумовуючи, можна стверджувати, що дисертаційне дослідження «Культуротворчі детермінанти відеогри у дигітальному просторі» є завершеною, цілком самостійною та глибоко новаторською науковою працею. За рівнем теоретичної обґрунтованості, методологічної узагальненості, обсягом емпіричної бази та практичною значущістю результатів подане дисертаційне дослідження Вагерича Василя Васильовича відповідає вимогам Порядку присудження доктора філософії, затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 12 січня 2022 року №44. Відповідно, її автор Вагерич Василь Васильович заслуговує на присвоєння наукового ступеня доктора філософії зі спеціальності 034 «Культурологія», галузі знань 03 «Гуманітарні науки».

Доктор культурології, доцент,
в.о. професора кафедри теорії та історії культури
Національної музичної академії України

Л. Бабушка